PlayStation 2

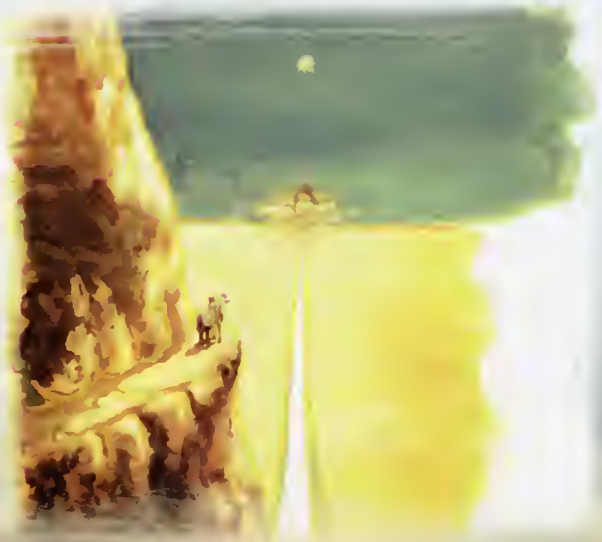
ワンダと巨像

公式攻略＆設定本　古えの地綺譚

白く光る小さな月が、
雲の切れ間から顔を出す。
冷たい風が吹く山道を、
ひとつの影が
ゆっくりと進んでいた。

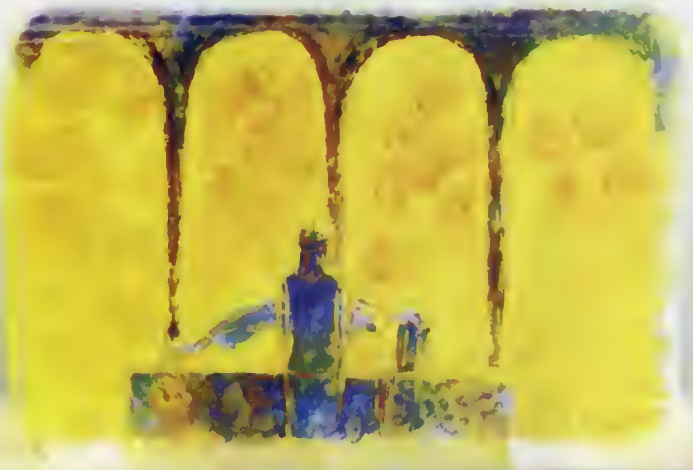
影は黙々と進み、
やがて荒野に出た。
夜明けとともに現れたのは、
馬に乗ったひとりの若者だった。
馬には白い布に包まれた荷物が
積まれていた。

荒野を抜けた馬と若者は歩き続けた。
悲しい涙のように
降りしきる雨の中。
すべてを焦がしつくすような
灼熱の太陽の下。
幾日も歩き続けたある日、
遥かかなたに
大きなアーチ橋が見えた。

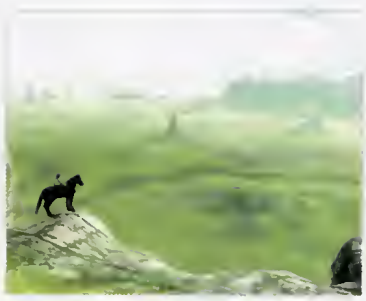


何日かかけて
アーチ橋にたどり着き、
さらに何日もかけて
アーチ橋を渡り切ると、
そこには大きな祠が待っていた。

祠の中には誰もいなかった。
魔物の像がいくつも並ぶ回廊を
奥まで進むと、
そこには祭壇があった。



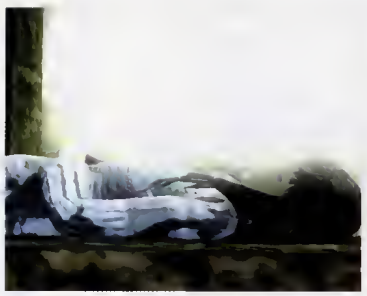
たどり着いた祭壇を前に
若者は馬を降りた。
白い布に包まれた荷物を
馬から降ろし覆いを取ると、
中からは、
美しい少女の亡骸が現れた。
若者は亡骸を静かに祭壇に乗せた。



古えの地

【ぶたい】

魂を失った少女を連れて、主人公の青年ワンダが踏み入った古えの地。そこは、現世より隔離された禁忌の土地。ワンダの眼前には、時間の停止した広大な大地が広がる。



天の声

【りゆう】

古えの地の祠に少女を寝かせたとき、天の声がワンダに語りかける。ワンダの携えし剣が特別な力を持つと。そして、古えの地に棲むすべての巨像を倒せば、少女が目覚めると。

駿馬

【なかま】

ワンダを背に乗せて走る駿馬。駿馬の名はアグロ。ワンダと少女を知る唯一の存在だ。広大な古えの地を探索するときはもちろん、巨像戦でもアグロの力を借りることになる。

巨像

【てき】

天の声の導きに従い、ワンダが戦うことになる古えの地に生息する謎の存在。神々しささえ感じさせる巨像は、空を飛ぶものや湖を泳ぐものなど、個体ごとに外見や特徴は異なる。

ワンダ

【いにしえの剣を携えし青年】

本作の主人公。ワンダの願いはただひとつ。魂を失った少女を目覚めさせること。そのために古えの地を彷徨い、巨像に戦いを挑む。死者の復活という禁忌。ワンダが背負う代償とは？　それは物語の最後に明らかとなる……。

アグロ

【ワンダを支える駿馬】

ワンダの愛馬。古えの地を彷徨うワンダのサポート的な役割をこなす。広大な古えの地を探索する際には、アグロに騎乗して移動することが基本となる。大地を蹴って疾走する姿は美しく、流麗な動きは見る者の目を奪う。

魂を失った少女

【静かに祭壇に横たわる少女】

長く伸びた黒髪が印象的な少女。名前はモノ。ある儀式のために魂を失っている。ワンダと[redacted]係は不明。なぜワンダは我が身を顧みず、過酷な[redacted]を委ねるのか。少女だけはその答えが解っているのかもしれない……。

天の声

【死者の魂をも操る術を持つ】

古えの祠を訪れたワンダに啓示を与える声。ドルミンと名乗るが姿は見えない。古えの祠に並ぶ偶像と対となるすべての巨像を倒したとき、少女が目覚めるとワンダに語る。巨像との戦闘中、助言を与えてくれることもある。

巨像

【圧倒的な力と巨体】

個体ごとに名前はなく、一括して巨像と呼ばれている。古えの地に生息している巨像は全16体。神々しさと獣のような荒々しさを兼ね備えた巨像だが、体のどこかに必ず弱点がある。弱点に剣を突き刺せば倒すことが可能だ。

第一章：旅支度

画面の見方 ……14
ゲームの流れ ……15
操作方法一覧 ……16
腕力について ……17
剣を突き刺す ……18
弓を射る ……19
騎乗中の操作 ……20
曲乗り ……21
巨像戦 ……22
古えの地でできること ……24

第二章：世界

古えの地全景 ……26
古えの地の表情 ……30
巨像マップ ……32
見晴台マップ ……33
果実マップ ……34
光る尻尾を持つトカゲマップ ……35
小さな命 ……38

第三章：巨像

第1の巨像 ……42
第2の巨像 ……48
第3の巨像 ……54
第4の巨像 ……60
第5の巨像 ……66
第6の巨像 ……72
第7の巨像 ……76
第8の巨像 ……84
第9の巨像 ……90
第10の巨像 ……96
第11の巨像 ……102
第12の巨像 ……108
第13の巨像 ……114
第14の巨像 ……120
第15の巨像 ……126
第16の巨像 ……132
巨像の愛称について ……140

目次

第四章：物語

禁断の地へ足を踏み入れる青年 ……144
抗えぬ禁忌の代償 ……146
呪われた命の目覚め ……148
覆せない事実 ……152

第五章：隠し要素

クリアー後の世界 ……158
隠しアイテムとタイムアタック ……158
タイムアタック ……180
古の祠の上にある庭園へ ……168

第六章：制作現場から

設定イラスト ……172
制作初期のイラスト ……180
秘蔵スナップショット ……194
制作チームロングインタビュー ……198

第一章 旅支度

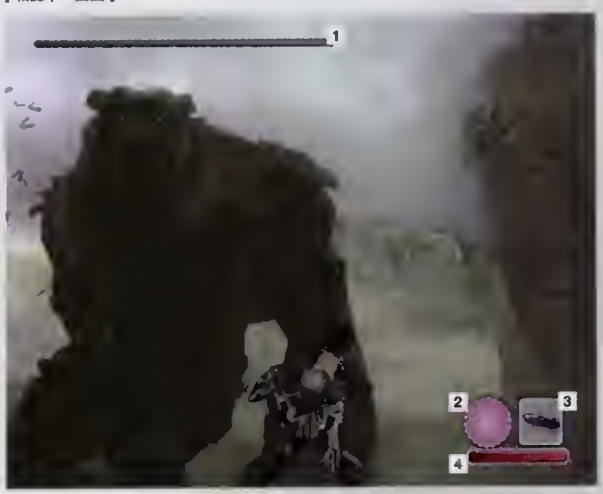
始まりは 点と点が当たった響きから
無と有に置き換えられた すべての事象
石に焼かれた記憶 血と若草と空

【旅支度1】

画面の見方

画面に映し出されるさまざまな情報。腕力や体力の状況確認は、冒険中の必須行動といえる。ここでは、戦闘中の画面の見方とマップ画面の見方をそれぞれ解説していく。

【戦闘中の画面】



1　巨像の体力メーター

巨像と対峙すると表示される体力を表すメーター。ダメージを与えると減少し、ゼロになると巨像は倒れる。ただし、トドメを刺すには剣で弱点を突き刺す必要がある。

2　ワンダの腕力メーター

ワンダの腕力を表すメーター。巨像や壁につかまっている際、腕に負担がかかると減少し、手を休めると回復する。攻撃時には力の溜め具合を表し、水中では呼吸を表す。

3　ワンダが装備中の武器

ワンダが装備している武器を表す。初期装備は剣と弓の2種類。方向キーの左右で装備の変更が可能。また、方向キーの上を押すと剣を装備し、下を押すと素手になる。

4　ワンダの体力メーター

ワンダの体力を表すメーター。高い場所から落ちたり、巨像から攻撃を食らうと減少する。メーターがゼロになるとゲームオーバー。じっとしていると除々に回復する。

【マップ画面】

1　現在位置

ワンダの現在位置と向いている方向を表す。黄色い印はワンダの位置。青い表示が向いている方向を表す。ちなみに、マップに浮かぶ雲は巨像を倒すごとに消える。

2　移動した順路

ワンダがこれまでに移動した順路を表す。一定距離を移動しない限り、順路が消えることはない。道に迷ったときには順路を見直し、まだ訪れていない場所へ向かおう。

3　倒した巨像の位置

倒した巨像の場所と種類を表す。顔のアイコンのある場所を訪れると巨像の残骸があり、残骸の前で◉ボタンを押すと回想モードに突入。いつでも倒した巨像と戦える。

4　見晴台の位置

見晴台の位置を表す。見晴台にある石碑に祈りを捧げると進行状況を記録できる(→P24)。記録を行わなくても、祈りを捧げるだけで見晴台は表示されるようになる。

【旅支度2】

ゲームの流れ

広大な古えの地を探索し、巨像を捜し出す。見つけた巨像に戦いを挑み、巨像を撃退する。これを繰り返し、古えの地に棲まいし16体の巨像をすべて倒すことが本作の目的だ。

かかげた剣は光を集める

剣を装備している状態で◉ボタンを押すと、ワンダが剣を頭上にかかげる。この際、日の当たる場所にいると剣が光を反射する。通常、反射した光は放射状に広がるのだが、巨像のいる方向を指しているときは光が集束する。集束した光の先に巨像は生息しているが、壁や崖を指し示すこともある。その場合、奥に巨像がいることを表す。

剣に反射した光の向きは、左スティックで操作可能。周囲を隈なく照らせば、巨像の居場所はすぐにわかる。

隠された弱点を照らし出す

巨像に対して剣をかかげると弱点に光が集束し、弱点の場所を知ることができる。弱点に光を当てると、巨像の体に白い紋様が浮かび上がる。ただし、巨像の居場所を捜すときと同様、暗い場所では光は反射されないので注意すること。明るい場所で剣をかかげて◉ボタンを押し、左スティックで向きを操作して弱点を捜そう。

巨像には弱点のほかに、体勢を崩すことができる急所が存在する。どちらに対しても光は集束する性質を持つ。

弱点に剣を突き刺す

剣を装備した状態で弱点に近づくと、巨像の体に白い紋様が浮かび上がる。この紋様に剣を突き刺すと巨像にダメージを与えられるのだ。紋様の中心を狙う必要はなく、紋様の外周を突き刺しても問題はない。ちなみに、弓で攻撃しても巨像に与えるダメージは微々たるもの。また、弓では巨像にトドメを刺すことはできない。

剣を突き刺した際、巨像に与えるダメージ量は剣を構えたあとの力の溜め具合に比例して増加する(→P18)

【旅支度 3】

操作方法一覧

古えの地の探索で求められる、ワンダのさまざまなアクション。基本操作を身につければ、より快適に行動できることはもちろん、巨像との戦闘でも役立つことは間違いない。

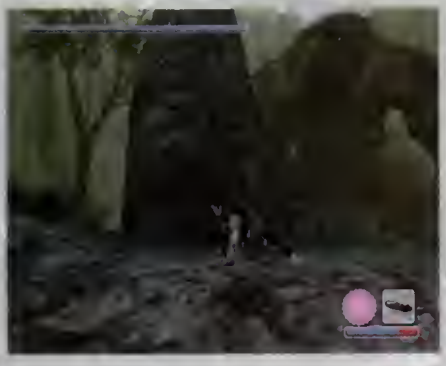
ボタンを押した長さでジャンプの高さが変化

ジャンプを行った際、軌道と飛距離は△ボタンを押している長さによって変化する。△ボタンを長く押すと高く、短く押すと低くワンダがジャンプを行う。また、ワンダが宙にいるときには、左スティックで向きと着地方向を任意に変更することが可能。

しがみつき中のジャンプは溜めた力の大きさに比例して、ジャンプの飛距離が増加する。

しゃがみ状態時の見落としがちな利点

ワンダの体力は、時間の経過とともに除々に回復する性質を持つ。動いていても体力は回復するが、静止状態のほうが回復速度は高い。また、平坦な場所でR1ボタンを押してしゃがみ状態になれば、回復速度はさらに増す。巨像戦では必須行動といえるだろう。



しゃがみ状態での体力回復速度は、静止時と比べて約2倍。活用する機会は多い。

操作一覧

操作するボタン	行動内容	ワンダの状態
左スティック	移動する	
	アグロの手綱を操作する(左右で向きを変え、手前で減速)	乗馬中
	かかげた剣の照準を動かす	剣装備中
	弓の照準を動かす	弓装備中
右スティック	あたりを見回す	
方向キー	武器を切り替える(左右で切り替え。上で剣を装備、下で武器をしまう)	
△ボタン	ジャンプする	
	アグロに乗る、降りる	
○ボタン	剣を振る	剣装備中
	弓を射る(押して弓を構え、離して射る)	弓装備中
○ボタン	剣をかかげる(押し続けているあいだ)	剣装備中
	石碑に祈る	
	物を拾う	
	アグロを撫でる	素手
×ボタン	アグロを呼ぶ、口笛を吹く	
	アグロを加速させる	乗馬中
	攻撃キャンセル	剣、弓構え中
＋左スティック下	アグロを急発進、急停止させる	乗馬中
急停止後＋左スティック	アグロを急旋回させる	乗馬中
R1ボタン	つかまる	
	しゃがむ	つかめる物がない場合
	潜る	泳ぎ中
＋左スティック	ゆっくり歩く	
	つかまりながら移動する	つかまり中
	潜ったまま泳ぐ	泳ぎ中
	アグロに立ち乗りする	乗馬中
＋左スティック＋△ボタン	アグロに横乗りする	乗馬中
＋△ボタン	つかまりながらジャンプする(押した時間に応じて飛距離が増加。押しているときに左スティックで向きを選択可能)	つかまり中
	前転回避する	
＋○ボタン	剣を突き刺す(一度押して剣を構え、もう一度押して突き刺す)	剣装備中
ジャンプ後＋○ボタン	下突き	剣装備中
R2ボタン	カメラをズームする	
L1ボタン	巨像を注視する	戦闘中
L2ボタン	カメラをリセットする	
STARTボタン	マップ画面を表示する	
	イベントデモをキャンセルする(キャンセルできないイベントもある)	

【旅支度4】

腕力について

近くにつかめる物や壁がある場合、R1ボタンを押してつかむことができる。R1ボタンを押しているあいだは物をつかみ続けるが、腕力メーターは除々に減り、ゼロになると手を離す。

力の溜め具合の確認

剣の突き刺しや弓を射るとき、そしてジャンプするときには腕力メーターの中心から白い波が広がっていく。この光の輪が大きいほど、力が溜まった状態となる。巨像を倒したり、光る尻尾を持つトカゲを摂取すると腕力メーターの最大値が増え、より力を溜められるようになる。

腕力の回復方法

何もつかんでいない状態を維持していると、腕力は時間経過とともに除々に回復していく。このとき、しゃがみ状態になれば回復速度が増す。また、アグロを撫でているときも回復速度は上昇する。腕力を一気に回復させる方法はないので、地道な行動が求められる。

つかまり中の状態

巨像や壁につかまっているときは、ワンダの体勢によって行えるアクションが異なる。両手、両足が接地していれば腕力が減ることはなく、移動やジャンプが可能。また、この体勢のときには剣も突き刺せる。足が接地していない状態では、動かなくても腕力は減る。

【旅支度5】

剣を突き刺す

巨像に大ダメージを与えるには、弱点に剣を突き刺す必要がある。巨像の体にしがみついている際、▣ボタンで剣を構え、もう一度▣ボタンを押すと剣を突き刺す。まずは基本を学ぼう。

力を溜めれば威力が増加

剣を構えると、ワンダは力を溜め始める。このあと、剣を突き刺すまでの時間に比例して力は溜まり、突き刺したときの威力も増加する。腕力メーターの外周まで光の輪が達すると、最大まで力が溜まった状態となる。▣ボタンを押し続けながら力を溜めると、素早く力が溜まる。

体勢を崩すと溜めが解除

力を溜めている途中、ワンダが体勢を崩すと溜めが解除されてしまう。せっかく溜めた力を無駄にしないため、力を半分ほど溜めた状態で剣を突き刺すのも手だ。力を半分ほど溜めるとワンダは声を発して足を開くため、タイミングが取りやすいという利点もある。

ジャンプからの下突き

ジャンプ後、下降中にR1ボタンと▣ボタンを同時に押すと、ワンダが下方向に剣を構える。落下地点に巨像がいる場合、剣が突き刺さり、ダメージを与えられる。威力は、最大まで力を溜めて剣を突き刺したときと同等。ただし、突き刺したあとの硬直時間は長い。

【熟女度 6】

弓を射る

●ボタンを押し続けているあいだ弓を引き絞り、ボタンを離すと画面に黄色く表示された場所に向かって矢を射る。巨像に与えられるダメージはわずかだが、注意を引きつける際に重宝する。

飛距離と威力がの変化

剣を突き刺すときと同様、弓を射る動作は2段階アクションから成る。●ボタンを押し続けているあいだ力を溜め、押し続けた時間に応じて飛距離と威力が増す。矢は建造物や水面に当たると弾かれるが、地面や木の幹、巨像の体毛が生えた部分には突き刺さる。巨像に与えられるダメージは少ないが、弓を使わなければ体勢を崩せない巨像もいるため、扱いに慣れておくこと。果実の入手や光る尻尾を持つトカゲを狩るときにも欠かせない。

矢の残数とキャンセルについて

矢の残数は無限。打ち尽くしてしまうことはないので安心して使おう。また、弓を引き絞っているときに×ボタンを押すと構えをキャンセルできる。巨像に気づかれたくないとき、誤って弓を構えてしまった場合に活用するといいだろう。ちなみに、剣を構えたときにも×ボタンでキャンセルが可能だ。

【旅支度 7】

騎乗中の操作

アグロの近くで△ボタンを押すと、背に乗ることができる。また、アグロに向かって飛びつき、R1ボタンを押すことでも背中に乗れる。ここでは、騎乗中の基礎知識を紹介していく。

3段階の速度

騎乗中の速度は3段階に分かれている。騎乗中は、×ボタンを押すとワンダが腹を蹴り、腹を蹴った回数に応じて速度が上昇する。最高速に達しているときには、若干の段差を飛び降りることも可能となる。また、急発進を行えば、最高速の状態で駆け出せるので覚えておこう。

アグロの自動疾走

アグロは、通行不可能な場所には進まないように自動的に方向を修正する。そのため、狭い場所を通行しているときに左スティックを入力してしまうと、うまく走れない場合がある。道幅が狭い場所では左スティックには触れず、アグロに任せて移動するといい。

【旅支度8】

曲乗り

古えの地は広大なため、アグロなしでの移動は考えられない。また、アグロの特性を熟知することは、探索や戦闘を効果的に進めるために必要不可欠だ。

立ち乗り

騎乗中、R1ボタンを押しながら左スティックの上を入力すると、アグロの背中に立つことができる。この状態から△ボタンを押してジャンプを行えば、通常よりも高い場所へ移動することが可能となる。また、使用頻度は低いものの、立ちながら弓を射ることもできる。

横乗り

騎乗中にR1ボタンと△ボタンを押しながら左スティックの左右どちらかを入力すると、入力した方向にかがみ込み、アグロの腹に隠れるような状態の横乗りとなる。この状態ではジャンプや弓を射ることはできないが、巨像に見つかることなく移動できるという利点がある。

急停止と急旋回

疾走中、×ボタンと同時に左スティックの下を倒すと、アグロが急停止する。また、急停止中に左スティックを左右どちらかに倒すと、スティックを倒した方向に急旋回を行う。さらに、急停止した際、すぐに×ボタンと同時に左スティックの下を入力すると高速旋回が可能。

【旅支度 9】

巨像戦

剣をかざし、光が集まる場所を訪れると巨像が出現。巨像の登場シーンが終了すると、いよいよ戦闘が始まる。巨像は、個体ごとに外見や行動パターン、弱点の場所がそれぞれ異なる。

急所と弱点

巨像には、攻撃することで体勢を崩せる急所と、剣を突き刺すと大ダメージを与えられる弱点が存在する。青い光を放っている場所が急所、剣を装備しているときに白い紋様が浮き上がる場所が弱点だ。巨像にトドメを刺すには、弱点に剣を突き刺す必要がある。

弱点を探り、ルートを見極める

光が差し込む場所で剣をかざし、弱点のある場所に光を反射させるとコントローラーが振動。一定時間、白い紋様が浮かび上がり、弱点が目視可能となる。このあと、L1ボタンを押して巨像を注視。つかまれる部位を見つけ、弱点へのルートを見極めるのが基本となる。

巨像を倒すと……

巨像を倒すと、ワンダの体力と腕力の最大値が増える。また、巨像を倒したあとに戦った場所へ行くと、巨像の残骸が横たわっている。残骸の前に立ち、◉ボタンを押すと回想モードに突入する。ゲーム進行には関係ないが、好きなときにいつでも巨像と戦うことが可能だ。

ハードモード時の巨像

ゲームクリアー後にプレイ可能となるハードモード(→P156)。このモードではノーマルモードと比べて、巨像の攻撃力や防御力が増加。さらに、一部の巨像は弱点の数も増えている。勝利するためには高度な技術が求められるが、より白熱した戦闘が楽しめることは間違いない。

見晴台で記録を保存

各地に点在している、見晴台と呼ばれる小さな石造りの建物。その名のとおり、見晴台に登れば周囲の景色を一望できる。また、建物周辺にある石碑に祈りを捧げることで冒険の記録が保存可能。ちなみに、祈りを捧げると、マップ上に見晴台の位置が表示されるようになる。

果実で体力の最大値が上昇

木々の中には、果実の実っている果樹がある。果実を落として拾うことで、ワンダの体力の最大値が上昇。ただし、1度果実を採ってしまうと同じ木に果実が実ることはなくなる。果樹の総数は33本。巨像に苦戦するようならば、まずは果実を集めるのも手だ。

【旅支度 10】

古えの地でできること

巨像との戦闘という危険をはらんではいるものの、普段は穏やかな表情を浮かべてワンダを優しく包み込む古えの地。ここでは、冒険を進めていくうえで欠かせない基礎知識をお届けする。

光る尻尾で腕力の最大値が上昇

日が差し込まない場所には、トカゲが張りついていることが多い。トカゲは黒一色のものと、尻尾が光っているものの2種類が生息している。光っているトカゲの尻尾を手に入れると、ワンダの腕力の最大値が上昇する。光る尻尾を持つトカゲの総数は64匹。

水中での移動

古えの地には、各地に水辺が点在している。足がつかないほど深い場所に入ると、腕力メーターがワンダの呼吸を表すものになる。潜っているあいだはメーターが減少し、ゼロになると強制的に水面へ戻される。だが、水中では潜水したほうが圧倒的に移動速度が高い。

世界

光で織り成す像を操る者
死者の魂を呼び戻す 大いなる力
禁じられた地 禁じられた術

【世界1】

古えの地全景

ここでは、古えの地の全景とマップ画面での特徴を解説していく。ちなみに、ゲームを一度クリアーするとデモ画面中に写し出される動物がアグロから鷲へと変化する。

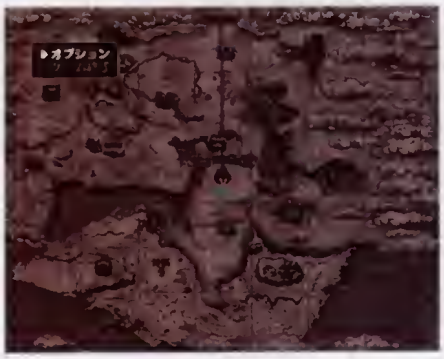
マップを開けば現在位置が確認可能

前述したとおり、プレイ中にSTARTボタンを押せば、画面にマップが表示される。現在位置も表示されるので、マップを開きながら移動を行えば道に迷う心配はない。マップには左端に0～8までの数字が並び、下段にA～Jまでのアルファベットが並ぶ。本書では地形解説の際、(1－A)という表記で場所を示している。

森の中は暗く、障害物が多いため、道に迷いやすい。このような場所では、必ずマップを開くといいだろう。

巨像を倒せばマップ上の雲が晴れる

ゲームスタート当初は、マップを開いても至るところに雲があるため、地形がわかりにくい。この雲は、巨像を倒すごとに晴れていく。15体目の巨像を倒したときには、マップ上のほとんどの雲が晴れるという仕組みだ。ただし、雲が晴れる場所は、倒した巨像がいた場所の周辺のみなので、勘違いしないように。



15体目の巨像を倒すと、マップ上の雲はほとんどなくなる。この状態になれば、地形を完全に把握できる。

古えの地の最果てには……？

古えの地は、周囲を崖や海が取り囲んでいる。崖を乗り越えることはできず、海を渡ることもできない。断崖では下の地形が見えるため、飛び降りられるような錯覚を起こすが、落ちるとゲームオーバーとなる。ただし、落下するとゲームオーバーとなる場所では、ワンダやアグロは必ず立ち止まるので、自分から飛び込まない限りは安全。

眼前に広がる大海原。このような場所で飛び降りてしまうとゲームオーバーになるので慎重に操作すること。

【古えの地全景】